

DESTAQUE PHILIPS ASSOCIA TELECOMUNICAÇÕES E INFORMÁTICA

DESDE sempre, a Philips esteve na primeira linha em muitos sectores da alta tecnologia, nomeadamente nas comunicações e nas aplicações verticais da informática — se se quiser ter ainda uma ideia concreta do pioneirismo da Philips nas tecnologias da informação bastará notar que a ela se deve o desenvolvimento do CD-ROM. No entanto, a imagem que a grande companhia holandesa tem junto do grande público, no nosso País, está muito ligada à iluminação e aos electrodomésticos de qualidade, e foi nela que de início se inseriu a sua entrada no campo dos computadores domésticos, através da comercialização dos micros MSX — um facto que terá prejudicado a expansão dos sistemas MSX 2, de vocação semiprofissional, ao nível das pequenas aplicações de gestão, da composição musical e do tratamento de imagem.

Pelo contrário, o lançamento da gama de computadores pessoais NMS 9100 veio dar uma nova e mais exacta ideia das capacidades da Philips. Sólidos e práticos, estritamente profissionais mas com preços competitivos, rapidamente conquistaram um largo sector do mercado — e o que aconteceu entre nós aconteceu em toda a parte. Simultaneamente, a Philips obteve entre nós sucessos nos sectores das telecomunicações e das mais variadas aplicações da informática, incluindo o desenvolvimento do «software» para os sistemas das fragatas que estão a ser construídas na República Federal da Alemanha. Junte-se a isso o crescente interesse pela integração dos sistemas de telecomunicações e dos computadores, através dos circuitos de videotexto, do acesso a bases de dados, do fax, do telex, do correio electrónico e dos boletins trocados através dos *modems*, e poder-se-á compreender o interesse despertado pelo I Congresso de Distribuidores de Telecomunicações e Informática, agora organizado pela Philips Portuguesa através da sua divisão de Distribuição Indirecta.

O congresso, realizado durante dois dias no Vimeiro, teve perto de uma centena de participantes e nele estiveram integrados quatro «Workshops» sobre telecomunicações, redes, computadores pessoais e outros produtos, tendo dado ensejo a apresentação de muitos produtos, da Philips e de empresas que trabalham com

equipamento Philips, e em que se continham muitas novidades, desde novas versões dos computadores pessoais dos tipos XT e AT até redes baseadas em novas unidades usando o microprocessador Intel 80386 e trabalhando em Unix, monitores, ratos, *joysticks*, impressoras (incluindo uma laser), sistemas de ditado e escrita electrónica, novas centrais telefónicas automatizadas, sistemas de fax, sistemas portáteis de telex e correio electrónico, *scanners* combinados com programas de leitura automática de caracteres, etc.

A linha dos produtos de escritório Philips começa pelos sistemas de ditado, baseados nos «blocos electrónicos de apontamentos» Pocket Memo, que podem ser ligados a máquinas de leitura com comandos que permitem ditar automaticamente o seu conteúdo para dactilografia. O sistema de processamento de texto *Videowrite*, que já tivemos ocasião de descrever em pormenor, apresenta-se como um seu complemento lógico, mas pudemos saber que a Philips irá dentro em pouco mais além, com a apresentação de um sistema portátil de características revolucionárias, competidor directo dos *laptops*.

Os novos computadores pessoais Philips

A Philips dispõe agora de duas gamas de computadores pessoais do tipo XT — a NMS 9100 e a TC 100. A primeira tem um «modelo de entrada», o 9105, com 512 Kb de RAM e uma unidade de disquete de 3,5 polegadas e 720 Kb. Segue-se o 9110, com 640 Kb e 128 Kb de disco de memória e duas unidades de disquete de 3,5 polegadas. O modelo mais completo é o 9115, com 640 + 128 Kb de RAM, uma unidade de disquetes de 3,5 polegadas e um disco rígido de 20 Mb, podendo receber também como opção uma segunda unidade de disquetes interna de 5 1/4 ou 3,5 polegadas. Quanto ao novo TC 100, é também um modelo de entrada, ultracompacto, com uma unidade central ultra-baixa, medindo apenas 360 x 415 x 88 mm, o que torna o seu aspecto extremamente elegante e o permite colocar em qualquer pequeno espaço. Dispõe de 512 Kb de RAM, expansível a 640 Kb, e pode ser equipado com uma segunda unidade de disquetes de 3,5 Mb,

um disco rígido de 20 Mb e uma placa de vídeo RGA/VGA. O teclado é do tipo AT. Note-se que apesar das suas dimensões o TC 100 dispõe de espaço interno para duas placas de expansão.

A nova gama Philips NMS PC-AT/286 dispõe de quatro modelos: o 9120, com 640 Kb de RAM e uma unidade de disquetes de 3,5 polegadas e 1,44 Mb; o 9125, semelhante mas com um disco rígido de 20 Mb; o 9128, semelhante a este mas com uma unidade de disquetes adicional interna de 5 1/4 polegadas e 1,2 Mb; e o 9130, com 1 Mb de RAM, uma unidade de disquetes de 3,5 polegadas e 1,44 Mb e um disco rígido de 40 Mb. Obviamente, em todos os casos o microprocessador é o Intel 8086, trabalhando a 8/10 MHz. As opções incluem placas vídeo EGA e VGA, expansões da RAM até 2,5 > Mb na placa principal, etc. O teclado é um AT, de novo desenho, e os monitores podem ser escolhidos numa gama que vai do monocromático ao VGA. Esperamos em breve ensaiar o NMS 9126, mas no contacto que tivemos com ele durante o congresso ficámos com a melhor impressão da nova gama. Note-se que a Philips, ao apresentar o modelo 9120 confirma a tendência actual para incluir uma opção AT nos «computadores de entrada», considerando a diferença de preços relativamente pequena aos modelos equivalentes do tipo XT.

Sistemas profissionais e terminais portáteis.

Quanto aos *ratos*, são do tipo Microsoft, de duas teclas. Os *joysticks* são do tipo profissional, analógicos, como convém aos PC, e não necessitam de placa suplementar, pois o adaptador de jogos está incluído na placa principal. A sua acção é suave e precisa como convém, e como pudemos observar no comando da última versão do *Flight Simulator*.

A Philips dispõe ainda de uma gama superior, estritamente profissional, da qual fazem parte o P3105 PC/XT, o P3204 PC/AT (com o qual temos trabalhado nos últimos tempos) e o P3202 PC, o «alto da gama», com um disco de 40 ou 70 Mb tendo um tempo médio de acesso de



Philips TC 100 — Um computador pessoal prático e um excelente terminal

20 milissegundos, uma unidade de disquete de 5 1/4 polegadas e 1,2 Mb 360 Kb, e possibilidades de inserção de um *tape streamer* interno. A placa de vídeo é uma AST, compatível com os modos MDA, Hercules, CGA e EGA. No congresso pudemos ver um P 3202 PC a trabalhar com uma rede Micronic — isto é: com uma rede de terminais de mão, não maiores do que calculadoras de bolso, também produzidos e comercializados pela Philips. Os terminais, de 24 ou 40 teclas alfanuméricas, são extremamente resistentes — usam materiais e sistemas de fixação desenvolvidos pela NASA e suportam toda a espécie de choques, pelo que podem ser usados sem qualquer receio em qualquer ambiente. Utilizam programas em Pascal e dispõem de uma gama de acessórios para leitura de dados (incluindo o código de barras), comunicações e ligação a impressoras, além de uma pequena impressora portátil de 16 colunas, para listagens. As comunicações podem ser feitas por *modem* interno ou acoplador acústico, e as utilizações são extremamente variadas, incluindo a venda directa (dia e hora, «stocks», facturação e pagamentos, emissão de recibos; leitura de contadores; verificação de presenças, incluindo leitura de cartões de ponto; postos de gasolina, e até serviços de polícia, como registo de multas por estacionamento, consulta de carros roubados, roteiro, etc.

A linha P90 X0, baseado nos microprocessadores Motorola 68030, inclui os

computadores P9050 e 9070, como centros de redes Unix, com largas possibilidades de comunicações, permitindo, por exemplo, integrar fábricas computadorizadas com os sistemas de escritório. Trataremos dela em pormenor na próxima semana, mas notaremos desde já que se trata de uma expressão da nova filosofia da Philips, a «Sophomation», que pode ser definida como a aliança dos computadores e das comunicações, e em cujo campo está agora a trabalhar uma nova empresa portuguesa, a Sofiólogica, em que participam a Sofmatic, a Infologia e a Philips.

As centrais telefónicas Sopho para comunicações empresariais — também presentes, como se disse — têm duas versões, a K12 até 5 linhas de rede e 12 extensões e a K24, até 8 linhas e 24 extensões. Muito notável o modelo Deluxe, disponível nas duas versões, com possibilidade de operação com mãos livres e um painel de cristais líquidos para a inscrição de mensagens do tipo «Volto às 2 da Tarde», etc. Todos os terminais possuem pessoal e capacidade de acesso até 80 números na memória do sistema.

Dos sistemas de comunicação portátil TEXT LITE por telex e videotexto apresentado pela Multival daremos descrição em separado. O mesmo quanto ao sistema SKYSCAN de digitalização e reconhecimento de caracteres, apresentado pela IA — Informações Aplicadas. O seu interesse e a sua invulgaridade justificam-no.

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

ESTRADA DOS TIGRES É JOGO SEM GARRA

TÍTULO: «Tiger Road»
MÁQUINA: Spectrum

É tudo por causa das crianças. Raptadas pelo terrível Ryo Ken Oh, põem a aldeia em alvoroço e obrigam a encontrar um voluntário que as vá resgatar. É assim que *Tiger Road* começa. Exactamente no local de onde as ditas se evaporaram.

E logo a dois passos dali está o princípio do local onde as ditas estão de momento. Mas para lá chegar (a elas) há que vencer as hordas de selvagens a soldo de Ryo Ken Oh. O que não é fácil.

Com algum jeito e muita cacetada o herói-salvador lá consegue chegar à entrada do local (o tal onde as crianças, bla, bla, bla...) e pôr o pé na porta. Já lá dentro as coisas parecem não arrefecer. O que salva um pouco a situação é que os andares desta secção sempre permitem evitar um ou outro grupo de guardas.

Mas espere que o fim ainda não chegou. De seguida são dezenas de barris que lhe são lançados à figura. Saltar à corda (ou ao barril) é a solução. Se quiser também pode usar a arma para destruir os ditos. Mas não pense fazê-lo a murro ou vai perder energia.

Lutar com um leão é algo que só mesmo em *Tiger Road* podia suceder. E sucede. Logo de seguida há que subir uma imensa parede enquanto se tenta manter afastadas as moscas de tamanho descomunal que teimam em ver bem de perto aquele herói em apuros. Do alto descem também alguns objectos algo contundentes, o que não facilita nada a subida.

Um machado é tudo o que o salvador carrega no momento da partida. Depois, pelo caminho, é possível recolher outras e mais poderosas armas. Resta saber se vale a pena ir salvar as crianças.



Tiger Road é um produto menor num momento em que coisas como *Savage* andam a encher a memória do Spectrum. Os gráficos são fracos, a cor fugiu e o movimento movimenta-se...

Género: Acção
Gráficos (1-10): 6
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: A esquecer.

«Reprise»

LONGE por uma série de tempo (longe destas páginas, entenda-se), o *Pedro Manuel S. Delgado*, da Rua Sacadura Cabral, 27 r/c esq. Ramada 2675 Odivelas, voltou à carga com uma série de dicas sobre o jogo *Delta Wing*. Daí que esta semana haja mais uma «reprise» que vai, por certo, satisfazer muita gente.

Delta Wing é um jogo/simulador de um caça bombardeiro. Um jogo por demais silencioso (nem um único «bip») num tempo em que o ruído é parte integrante (e necessária) das simulações existentes. De qualquer modo, *Delta Wing* oferece alguns momentos de interesse ao entusiasta deste género de jogos. É tendo em atenção esses, muitos, sem dúvida, possuindo o jogo mas não sabendo bem o que fazer, que o Pedro Delgado preparou este material.

Para o Pedro, tal como ele pede, uma breve indicação sobre o jogo *Top Gun*. Que começa pela indicação de que este jogo só pode ser jogado no Spectrum. De seguida talvez seja conveniente referir que o jogo é — opinião pessoal — pouco interessante, tendo algumas semelhanças com *ACE*. E aqui *ACE 2* é sem dúvida melhor. O aparente sucesso de *Top Gun* deve-se ao título. Ligar o jogo ao filme (mero aproveitamento comercial, não há qualquer ligação, nesse aspecto o actual *Afterburner* é muito mais *Top Gun*) foi uma estratégia que resultou e muita gente foi comprar o jogo para reviver o que viu no cinema. Puro engano. Talvez até *Delta Wing* seja melhor. Mas lembra-te que esta opinião é pessoal...

E pronto, vamos à informação do Pedro.

DELTA WING

«Ordens do dia — Procurar e destruir bases e aviões inimigos.
— Defender território aliado de ataques inimigos.

«O dia está ventoso e com uma triste cor acinzentada. Mais um dia da interminável guerra que se prolonga mês após mês, ano após ano. Sentado no «cockpit» do meu jacto supersónico, pergunto a mim mesmo se verei o fim dela. Hoje tentarei executar a missão por que tenho ansiosamente esperado; a minha «chance» de ajudar a acabar com a maldita guerra.

«O meu jacto (um modelo recentíssimo, produto da mais avançada tecnologia) desliza pelas nuvens como num sonho, enquanto me dirijo para uma base inimiga. Mas, atenção, um jacto inimigo às 2 horas! A batalha vai começar!»

É este o ambiente em que decorre esta simulação, diga-se de passagem excelente, de uma missão de bombardeio com combates aéreos à mistura.

Para aqueles que possuem a casseté original, tem a particularidade de no lado B desta, estar uma versão de jogo que permite que o papel do computador seja desempenhado por outro jogador, podendo estes combater um contra o outro ou até voar em formação; atenção ao facto de que esta versão só funciona com 2 Spectrum 48K e 2 televisores ligados entre si por 2 Interface II. Sem estes aparelhos ligados, esta versão não entra.

Bom, mas vamos então ao que o jogo consiste:

Para desempenharmos com sucesso a nossa missão, teremos de destruir por bombardeamento as bases inimigas e evitar que o avião inimigo faça o mesmo às nossas.

Passo agora a explicar os instrumentos mostrados no «cockpit». A sua perfeita compreensão é essencial à pilotagem deste caça supersónico. legenda da fig. 1.

- Mira — serve para disparar contra os caças inimigos.
- Altímetro — a altitude é dada em pés (1 pé = 0,3 m).
- Indicador do uso dos travões — quando usamos os travões, a palavra «brake» aparece aqui.
- V.S.I. — indica a velocidade a que estamos, a que subimos ou descemos, em pés/segundo. A seta ao lado indica se estamos a subir ou a descer.
- Thrust — mostra quanta potência estamos a aplicar. Vai de 0 a 100% na área ver-

de e na parte vermelha quando usamos a pós-combustão. A pós-combustão suplementar é efectuada nos turboreactores para aumentar o calor, o que faz o avião viajar a velocidades muito rápidas, mas cuidado que isto gasta muito combustível.

- Este mostrador indica a quantidade de «fuel» de que ainda dispomos.
- Air speed — velocidade do avião, em nós.
- Indicador de perda — quando o avião por falta de potência começa a entrar em perda, aparece neste indicador a palavra «stall».
- Indicador da posição vertical — este é um radar no plano vertical, o alcance do qual corresponderá ao alcance do radar correntemente seleccionado. A linha central do mostrador corresponde à nossa altitude; assim, qualquer coisa acima desta linha está mais alta do que nós e vice-versa.
- Radar — o ponto central corresponde ao nosso avião e os outros pontos a aviões inimigos ou bases, no alcance. O radar pode operar com 2 modos:
Pequeno alcance — 4 milhas de raio.
Longo alcance — 16 milhas de raio.
Qualquer coisa que apareça acima do ponto central está à nossa frente, enquanto que abaixo do ponto, está atrás de nós.

- Horizonte artificial — consiste em 2 partes:
— Uma barra mostrando a posição do avião em relação ao horizonte (acima ou abaixo deste).
— O símbolo do nosso avião, que mostra o seu ângulo em relação ao horizonte.
- Bússola — mostra a direcção do nosso avião. Atenção ao facto de que, no mapa, o norte é para cima.
- Flaps — este indicador mostra a quantidade de «flaps» que estamos a utilizar, desde 0 (no topo) até ao máximo. Esta função provoca uma maior elevação do avião com menos potência, evitando que este entre em perda a baixas velocidades. Essencial a manobras de aterragem.
- Indicador de bombas — está verde quando podemos bombardear e vermelho quando acabamos de o fazer ou já não temos bombas.
- Indicador do trem de aterragem — se estiver verde, o trem está em baixo, mudando para vermelho quando o trem é recolhido. Não se pode viajar a mais de 320 nós com o trem em baixo.
- Avião inimigo.

Passo agora a explicar o «écran» do mapa. Enquanto observamos o mapa, o avião continua a voar, por isso, cuidado.

legenda da fig. 2

- Base aliada.
- Indicador dos estragos — cada tiro do inimigo no nosso avião é aqui assinalado pela quantidade de vermelho no símbolo do avião. Quando este símbolo fica todo vermelho, perdemos o controlo do aparelho e este é destruído.
- Base inimiga.
- Número de bombas restantes — cuidado pois só temos uma boma para cada base inimiga.
- Balas restantes.

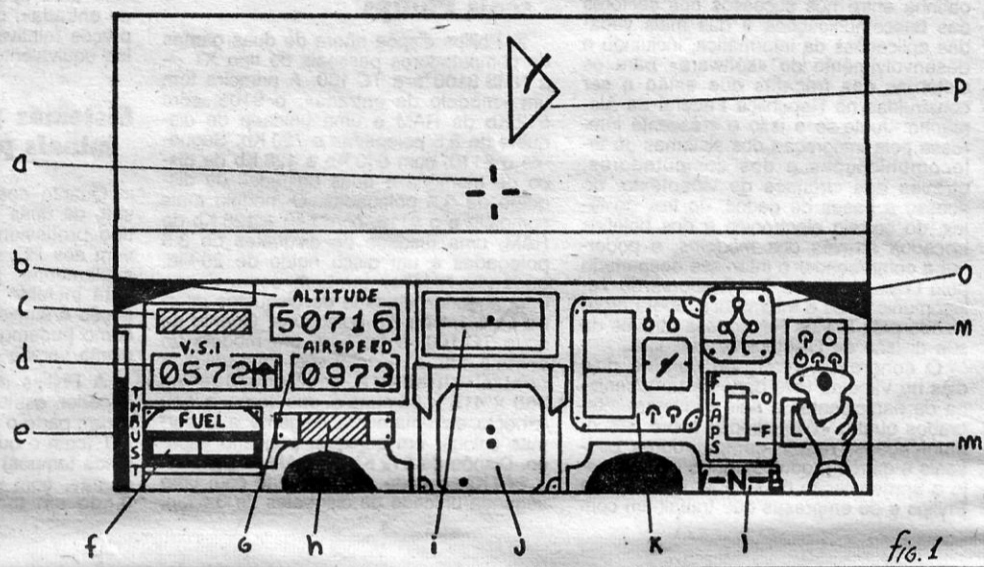
O nosso avião é representado por um símbolo verde, enquanto o do inimigo é representado por um vermelho.

Os controlos do caça:
I — esquerda; P — direita; Q — cima; Z — baixo; N — disparar.

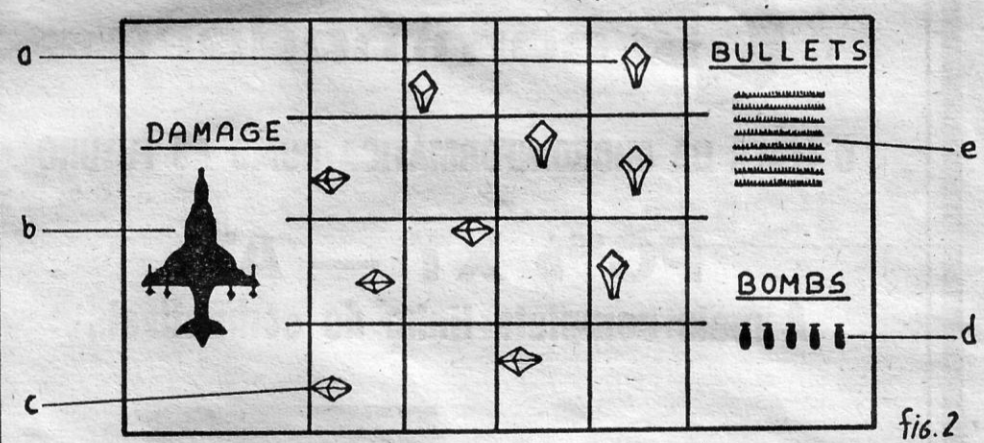
Estes controlos podem ser substituídos por um «Joystick» Sinclair, Kempston, «Fuller» ou AGF/Protek.

- Outros controlos:
U — trem de aterragem recolhido ou em baixo.
M — pôr/tirar o mapa.
Enter — largar bombas.
B — travões (só enquanto a tecla é premeida).

Delta Wing vista do cockpit ©1988 Pedro Delgado



Delta Wing Ecrã do mapa ©Pedro Delgado



- T — aumentar potência.
G — diminuir potência.
F — «flaps» para cima.
V — «flaps» para baixo.
R — mudar alcance do radar.
S — desligar/ligar música.
Caps + shift symbol shift — abortar o jogo.

Níveis — pode-se escolher entre:
Tricimer (o avião inimigo não se move)
Novice
Pilot
Ace.

Para começar o jogo premir o n.º de bases inimigas (1 a 5). Ser-nos-á dado o mesmo n.º de bases aliadas e uma bomba para cada base inimiga.

Depois de todo este blá-blá, vou finalmente explicar como pilotar o caça:

Descolar — aumentar a potência até cerca de 100%. Quando a velocidade chegar aos 83 nós («flaps» todos) ou 87 nós (sem «flaps») puxar o «joystick» para trás para descolar. Recolher o trem de aterragem.

Já no ar, a uma boa altitude, dirigir o nosso caça em rota de interceptação contra o caça inimigo e destruí-lo para evitar que ele destrua as nossas bases. De seguida, levar o caça à base inimiga que se localiza mais perto das bases aliadas e bombardeá-la. Por esta altura, já outro avião inimigo anda por aí perto, tentando abatê-lo ou destruí-lo as vossas bases. Se for este o caso tentar destruí-lo o mais rapidamente possível, pois ele não falha as bombas!

O jogo exige um bom senso de estratégia, visto que temos de combinar o ataque com a defesa para obtermos os melhores resultados.

Algumas dicas: o combate aéreo é perigoso a

baixa altitude, pelo que é melhor atacar o inimigo a grande altitude, o que nos é favorável visto que poderemos executar grande número de manobras acrobáticas de ataque e esquivas.

Quando o border pisca amarelo, indica que atingimos o inimigo; quando pisca vermelho, indica que fomos atingidos. São precisos 7 tiros para abater um caça.

Para bombardear, localizar a base inimiga no radar de curto alcance e voar direito a ela. Quando o ponto que representa a base for sobreposto pelo ponto central, (o nosso avião) largar uma bomba. Não voar mais baixo do que 250 pés.

Quando estivermos sem armas, com estragos ou com pouco fuel, teremos de aterrar numa base aliada para reabastecer.

Para aterrar, teremos de ter uma velocidade vertical menor do que 15 pés/segundo. Se a velocidade vertical estiver entre 15 e 60 pés/segundo o avião «salta»; maior do que 60 pés/segundo destrói o avião.

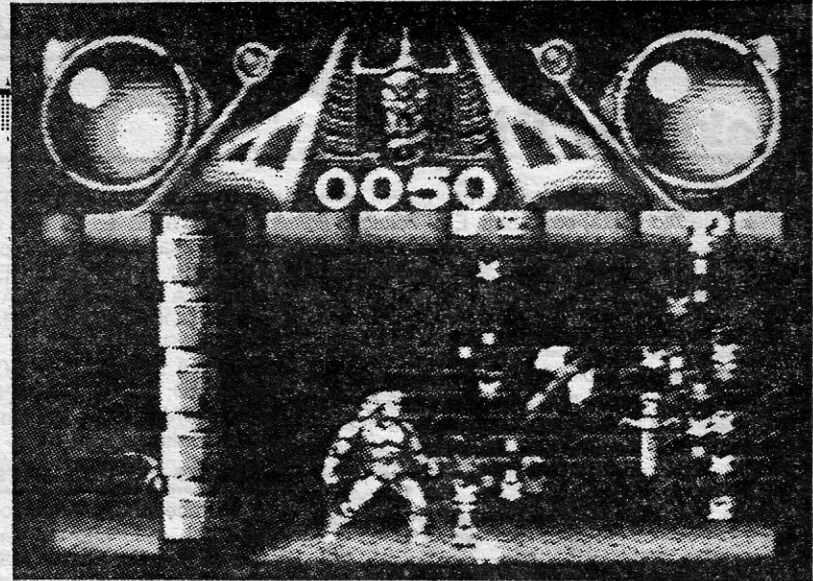
A velocidade deverá ser menor de 200 nós, idealmente à volta dos 100 nós, estando então a usar todos os «flaps», para evitar que o avião entre em perda. O ângulo de ataque deverá ser menor de 22%.

O avião não pode estar inclinado para os lados e o trem de aterragem tem de estar em baixo, como é lógico.

Para sermos reabastecidos temos de estar no raio de meia milha da base, parados. Se não aterramos suficientemente perto da base podemos levar o avião até lá, pelo solo, mas a velocidade não deverá exceder os 80 nós.

E pronto, não há mais nada a dizer sobre este simulador, a não ser que é excelente, apesar de não ultrapassar a rigorosidade técnica do *F-15 Eagle de Fighter Pilot*.

SALVAR NAMORADA PÕE SELVAGEM ÀS CORES



TÍTULO: «Savage»
MÁQUINA: Spectrum

COM a namorada raptada por terríveis demónios, o desamparado amado torna-se uma fera procurando vingança. E o tímido rapaz da aldeia transforma-se em *Savage*.

A *Firebird*, que não está para modas, aproveitou logo o ímpeto do moço e vai daí deu-lhe direito a entrar num jogo de computador com o mesmo nome. *Savage*, programado pela Probe Software, acomodou-se na memória dos micros.

Cor, muita cor, é o que *Savage* oferece. Com um «sprite» do herói que lembra o soldado de *Trantor* e os gráficos restantes a fazerem jus a esse tamanho e capacidade de movimentação, *Savage* passa por ser um dos interessantes jogos do momento.

Três jogos num só pacote são a oferta. Com variedade e qualidade, o que nem sempre é norma. Antes dos jogos, porém, há um bloco de apresentação, carregável em separado, que

conta a história, e permitiu aos homens da Probe Software fazerem um brilhante com as técnicas de cor e movimento. Só por isso é aconselhável ver este pedaço de *Savage*.

Carregado o primeiro bloco do jogo, há que levar *Savage*, o tal «sprite» musculoso e cheio de cor, ao longo de labirintos tipo arco-íris cheios de inimigos também bem coloridos mas mortais. De machado na mão (curioso, sempre que o atira o herói fica com outro de reserva. E isto parece inesgotável...) *Savage* vai decepando pixels a torto e a direito, correndo a bom correr para chegar junto da namorada.

O consecutivo decepar de inimigos dá pontos a *Savage*. E quando alguns inimigos desaparecem ficam para trás estranhos objectos que, recolhidos, dão poderes extra. Escudos que permitem passar algumas secções mais difíceis e armas que, lá mais para diante, são convenientes para oponentes de dura couraça. E, como é de bom tom, no fim do nível há sempre um matulão que barra a passagem.

Chegar ao fim do primeiro bloco leva

o herói à conclusão de que a namorada já não está nos labirintos do castelo. Informação obtida entretanto permite-lhe saber (supor...) que a dita menina dos seus olhos está no outro lado do Vale da Morte, o que vai obrigar a uma viagem pelo meio de temíveis monstros de mortais poderes.

Aqui *Savage* monta no seu Ferrari Testarossa e bem «à la *Out Run*» dispara vale afora evitando os obstáculos que surgem a uma velocidade vertiginosamente assustadora. Uma maravilha de programação este bloco, mesmo que a história do Ferrari seja uma treta e o herói vá a pé. O que não o impede de andar bem mais depressa do que o carro de *Out Run*. Espera-se que os programadores do novo *Out Run* (a versão Europa) tenham olhado as rotinas de *Savage*. Aquilo é que é andar «na estilha»...

Já do outro lado do vale o herói descobre que perdeu o comboio. A namorada está no castelo, na torre mais alta, guardada pelos demónios de serviço. É tempo de carregar o terceiro bloco.

Recta final do jogo, com o herói a

descobrir que só se for pássaro vai conseguir chegar à sua princesa. Tudo questão de um telefonema para águia amiga que costuma voar nas redondezas e logo a dita aparece pronta a dar uma asinha (seria mãozinha, mas as águias não têm mãos).

E batendo a asa (ou asas) que o jogador cumpre a terceira parte do jogo. Voando na zona alta do castelo, em busca da «namorada de um amigo meu». Só para descobrir que não é bem assim e que a informação estava errada. A princesa está nos subterrâneos. Em voo picado a águia manda-se para as profundezas do castelo, a zona das masmorras. E é aí que o combate

final tem lugar. Com sucesso, espera-se...

Finda a secção histórica é tempo de referir que *Savage* não traz rigorosamente nada de novo ao mundo dos jogos de computador. Em termos de jogo, entenda-se. A nível de efeitos gráficos, velocidade e cor (apesar de alguma confusão de atributos), há ali coisas que merecem uma espreitadela da parte do público e profunda análise por parte dos programadores.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 9
DIFICULDADES (1-10): 8
CONSELHO: A comprar



LÍDER MUNDIAL VENCE À ESTALADA

TÍTULO: «Spitting Image»
MÁQUINA: Spectrum

RONNIE REAGAN bem podia ter ficado naquela «casinha branca» mais uns meses. Só para dar crédito a *Spitting Image*, o jogo, finalmente o jogo, baseado na série de televisão do mesmo nome (que os ingleses já viram e estão a ver e nós vamos sabendo que existe...). Quem já era vivo em 1986 lembra por certo um jogo de perícia saído na altura que tinha o mesmo nome mas depois foi obrigado (questão de direitos autorais) a meter um malandro / entre o p e o i ficando-se pelo interessante *Spitting Image*.

Quem agora esperava uma sequência do furioso jogo de perícia bem pode tirar o camelo da chuva. Em *Spitting Image* (que o chefe me proibiu de traduzir...) a história diz-nos que nos próximos 7 anos haverá uma guerra apocalíptica (o que é pouco preocupante dado que já sobrevivemos ao famigerado 19...) e que das cinzas do mundo que hoje conhecemos nascerá um líder (outro?) que será senhor supremo (afinal a história repete-se...).

Como ainda é difícil decidir como é que vão os perfis dos chefes a haver, os programadores de *Spitting Image* basearam-se em figuras da actualidade. Assim seis dos mais importantes chefes de Estado estão representados na disputa de *Spitting Image*. E não é que são a cara chapada dos senhores (e senhora...) que costumam aparecer na televisão antes de os meninos serem convidados a um bom soninho?

Apesar de insistentes pedidos para que sete líderes aparecessem no jogo (adivinhem qual era o sétimo) os programadores alegaram que só os

seis abaixo são realmente importantes. Assim temos Gorbachev (que também é conhecido por Gorbachov...), Thatcher (a única mulher a figurar no elenco), o Papa (ao vivo) o Ayatollah (a eterna dor de cabeça), Botha (assim mesmo, não o do calçado mas o da África do Sul, agora também em retiro) e Reagan, o actor que um dia foi presidente. A orquestrar o todo mas sem participação directa está Margarida de Inglaterra, uma nobre estampada num selo de 1 «pence», lábios carnudos ditando o futuro.

Começar o jogo significa escolher o líder que o jogador quer ser. Depois há que escolher o oponente. E há ainda que carregar o todo a partir da cassetete. Findas estas operações, é tempo de arregaçar as mangas e desatar ao sopapo.

É ao estalo que se sobe a escada do poder. Por isso mesmo os personagens da história não olham a meios. Cinco «rounds» por cada combate. Cada um dos combatentes pode dar pontapés, murros, cabeçadas e o resto. E cada um deles tem um golpe especial. Botha, por exemplo, adora baixar as calças e urinar sobre o adversário.

Quem deseja conhecer um pouco do que em Inglaterra se diz (e faz) dos mais importantes personagens da actualidade bem pode espreitar *Spitting Image*. Agora ninguém espere deste jogo uma jóia a revisitar muitas vezes. Apesar de toda a diversidade e humor latentes, *Spitting Image* não passa de um vulgar «muros neles». E nesse capítulo há coisas bem superiores.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 9
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: A comprar.

PIRÂMIDE MORTAL ESPERA AVENTUREIROS

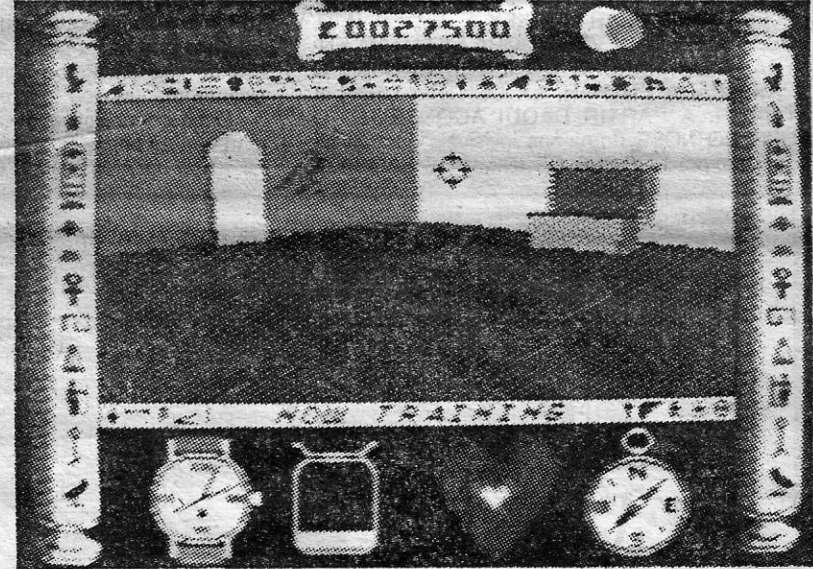
TÍTULO: «Total Eclipse»
MÁQUINA: Spectrum

UMA pirâmide por mistério é o prémio para quem já acabou *Driller* e *Dark Side*. Agora, com a mesma técnica mas numa paisagem mais terrena, *Total Eclipse* leva o candidato a Indiana Jones até ao Egipto.

Ra (há quem diga que é o Re) é o deus solar das gentes do Nilo. E Ra (ou Re) tem uma pirâmide toda sua. Ou que lhe foi dedicada. Só que a construção foi erguida para albergar uma maldição. Que é necessário descobrir e desactivar no espaço de duas horas ou o satélite natural da Terra virá por aí abaixo e dará crédito ao receio gaulês de que Obélix e o baixote costumam falar. Não sabem? O célebre «que o céu nos caia em cima».

Como é que se desactiva uma maldição? Bem, uma maldição boa, das antigas, não deve poder ser desactivada, dado que não há botões ou outras coisas para tocar. Mas a maldição da pirâmide de Re é particular. De facto baseia-se num mecanismo construído por um sacerdote meio-doido da cabeça e aborrecido por o povo sempre o tratar mal quando ia ver os filmes no cinema lá do bairro.

O sacerdote, que era mesmo mauzinho, construiu uma máquina que colocou na câmara mais alta da pirâmide, um quarto secreto a que só se chega por um labiríntico percurso. E consta que os trabalhadores que fecharam a sala foram todos transformados em múmias para não revelarem o segredo. Só que a Incentive comprou os direitos da história e espreitou o papiro onde se revela que o mecanismo em questão foi preparado para provocar a desintegração da Lua caso esta alguma vez se coloque, durante o dia, na frente dos raios do Sol que incidem na abertura



da pirâmide levando directamente ao sensor do aparelho.

Dois mil anos de relativa calma passaram, mas (e a acção decorre nos anos 30) agora a maldição parece prestes a consumir-se. É quando tudo parece perdido que, lá bem do alto, chega o herói, montado no seu avião (esta cena não aparece na versão do jogo mas cria ambiente) e aterra mesmo defronte da pirâmide. Uma pequena volta de inspecção em redor da pista (e dê a volta ao edifício) permite descobrir que há duas entradas para uma saída feliz (onde é que eu já ouvi isto? — JA) e uma confusão dos diabos do lado de dentro da construção.

Antes de entrar (escolha a porta) é boa ideia ir espreitar o avião. Está lá um objecto (como raio terá ido parar à asa do biplano?) que pode parecer estranho a quem nunca foi ao Egipto (ou leu uma enciclopédia, o meu caso — JA) mas que é uma cruz ansada. Sim-

bolo de poder, a cruz (as cruzes, que há várias, cruzes canhoto...) serve em *Total Eclipse* para abrir portas. O que sempre é uma espécie de poder...

Já dentro da pirâmide há que resolver os enigmas, no bom estilo dos anteriores jogos. Alguns não são tão óbvios como isso mas com jeito qualquer Indiana Jones que já tenha visto os filmes vai safar-se. Cuidado com as múmias, escadas e alçapões. E mais informação nesta área não leva o leitor, que o gozo de *Total Eclipse* é mesmo a descoberta das diversas formas de morrer.

Água é um problema no deserto. Por isso há que manter a garrafa cheia. E já agora olhe pelo coração. Tanto subir e descer de escadas aliado à emoção pode causar-lhe sérios transtornos. O compasso evita perder o norte. E o relógio é um companheiro sempre a lembrar que o momento fatal se aproxima.

Tesouros escondidos em arcos dão pontos ao herói. Na barra inferior do papiro que mostra a acção (o que a tecnologia faz a um papiro...) é-nos indicada a posição dentro da pirâmide. E os pequenos hieróglifos de um e outro lado (na mesma barra) indicam, a partir da esquerda, o tamanho e ângulo da passada e o modo em utilização.

Gráficos com a mesma qualidade dos encontrados em anteriores jogos da Incentive utilizando o *Freescape* e uma história que tem todos os ingredientes para vencer fazem de *Total Eclipse* outro vencedor.

Género: Acção/aventura
Gráficos (1-10): 9
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: Obrigatório.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — ROBOCOP
- 2.º — ASPER GRAND MASTER
- 3.º — BATMAN
- 4.º — THUNDER BLYTH
- 5.º — OPERATION WOLF
- 6.º — NINJA
- 7.º — BARBARIAN II
- 8.º — BUTRAGUENO
- 9.º — R-TYPE
- 10.º — PRO SOCCER

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

SEMANA de novidades de novo; com muita (mesmo muita) coisa boa. E a repetição do mapa de *Batman* que se acha justificável dado o grafismo desta versão. Mas vocês dirão já dentro de momentos.

Batman vence tudo

Sob pena do *Paulo Jorge Neves*, da Calçada da Memória, 65, r/c., dt.º, 1300 Lisboa (o homem da Spectrum Games) um mapa especial para a primeira parte de *Batman*. Que vale mesmo a pena publicar, pois é igualzinho ao jogo. E já que se está com a mão na massa, fica também a solução enviada pelo Paulo. E não enviemos mesmo nada mais para este jogo. Agora só os mapas do lado dois serão aceites. Entendido?

E vamos ao confronto com «Penguin».

- E — Esquerda
- D — Direita
- EP — Entrar porta
- S — Subir
- DS — Descer

E, APANHAR NOSE, EP, APANHAR TOOL, USAR TOOL, E, APANHAR BATARANG, D, D, APANHAR LOCKPICK, D, EP, E, APANHAR BAT DISC, USAR BAT DISK, EP, EP, D, D, S, APANHAR ROPE, D, D, D, D, DS, D, D, S, D, D, APANHAR POP (usar *pop* quando precisar de energia), D, D, APANHAR TORCH, E, E, E, E, DS, D, D, D, D, APANHAR DOOR KEY, D, D, D, D, D, APANHAR SWEET (usar *sweet* quando precisar de energia), D, APANHAR SHOE (serve para andar depressa), E, E, S, D, D, D, USAR LOCKPICK, EP, D, D, D, EP, E, EP, E, D, D, APANHAR LIFT KEY, E, EP, D, EP, E, E, E, EP, D, PÓR-SE NO ELEVADOR E USAR LIFT KEY, EP, D, D, EP, E, EP, E, APANHAR DART, APANHAR TOAST (usar *toast* quando precisar de energia), D, D, D, D, APANHAR GAME DISK, C, E, C, E, APANHAR EGG (usar ovo quando precisar de energia), USAR ROPE, SUBIR PELA CORDA, DEVEM AGORA ESTAR NA SALA DO PINGUIM; PONHAM-SE EM FRENTE AO ALVO E USEM O DART, APANHAR PASS, APANHAR MAGNET (usar *magnet* para se ver livre dos pinguins de corda), DESCER PELA CORDA, D, EP, D, EP, E, E, E, EP, D, EP, E, E, EP, PÓR-SE NO ELEVADOR E USAR LIFT KEY, E, EP, EP, D, D, DS, D, D, D, D, DEVEM AGORA ESTAR NA ENTRADA DA MANSÃO DO PINGUIM; USAR O PASS PARA ENTRAR, LÁ DENTRO USAR A TORCH. A PARTIR DAQUI ACONSELHO O USO DO NOSE (torna-nos invisíveis durante algum tempo) PORQUE OS INIMIGOS SÃO MUI-

TOS. E, E, APANHAR TAPE, D, D, D, D, D, EP, USAR TAPE, E, E, EP, E, E, EP, APANHAR CAKE (usar *cake* quando precisar de energia), D, D, D, EP, E, EP, D, D, DEVEM AGORA ESTAR NA SALA ONDE HÁ UMA PORTA TRANCADA; USAR DOOR KEY, ENTRAR, D, D, EP, E, EP, APANHAR TRUMPET, D, DEVEM AGORA ESTAR NA SALA DOS COMPUTADORES DA MANSÃO; USAR TRUMPET (oiçam a música), USAR GAME DISK E... fim, os computadores estão parados.

Rambo em dois níveis

Parece que o primeiro mapa de *Rambo III* aqui publicado não estava ainda completo pelo que o Renato Soeiro Marques, o Luís Miguel Gonçalves Lopes e o Gonçalo Nuno Gonçalves Lopes (o Renato vive na Praceta Pedro Álvares Cabral, lote 3-D, Bairro da Tojeira, Abóboda, 2775 Parede, e os amigos bem perto) andaram às voltas e enviaram um mapa completo do primeiro nível. E no mesmo saco meteram as dicas para que tudo seja mais fácil.

Com a publicação deste mapa acabam-se todos os problemas. Pelo que se pede aos restantes leitores que não enviarem mais mapas do primeiro nível de *Rambo III*. Já chegaram aqui ao Poço alguns que foram enviados para as masmorras onde vão servir de alimento a um bichinho que acabou de chegar ao «zoo» privado de «A Capital». É um exemplar raro que dá pelo nome de «come-papel». Parece que é de muito alimento e a curto prazo vai substituir a cesta secção...

Depois das dicas para o primeiro nível de *Rambo III* surge uma série de informação também enviada por estes amigos para jogos bem recentes. E logo se seguida voltamos a *Rambo III* pela mão do Joaquim Alexandre Almeida Lavado, da Rua Alexandre Cândido dos Reis, 134, 2870 Montijo, que, de parceria com o Pedro Veríssimo, dá uma dica para o segundo nível do jogo. Esta informação deve ser utilizada em conjunto com o mapa do segundo nível que também se publica nesta edição. Agora só falta que alguém explique como é que se resolve o terceiro nível sem problemas.

E sobre *Rambo III* escreveram o Renato, o Luís e o Gonçalo o seguinte:

Visto que muita gente adquiriu o recente jogo *Rambo III* e encontrou algumas dificuldades, decidimos mandar-vos a solução do 1.º nível.

O nosso objectivo é salvar o coronel Trautman que se encontra prisioneiro num quartel militar russo no Afeganistão. O jogo inicia-se na 1.º

de 3 casas situadas dentro dos limites desse quartel. Durante o nosso percurso na 1.ª casa convém apanhar todos os objectos:

- **Ammo Box** — Dá-nos munições para a arma que tivermos no canto inferior esquerdo do «écran».
- **Infra-red Goggles** — (óculos de infravermelhos) — Usam-se na 2.ª casa para ver os raios de infravermelhos assinalados no mapa.
- **Goggle Battery** (bateria dos óculos) — Usam-se juntamente com os óculos.
- **Arrows** (flechas) — Usam-se como arma para matar os guardas.
- **Mine Detector** (detector de minas) — Usa-se fora de casa para se poderem ver as minas que estão no pátio, no entanto, só se pode usar após se apanhar a bateria na 2.ª casa.
- **Medical Pack** (caixa de 1.º socorros) — Restitui toda a energia.
- **Light Tube** (lanterna) — Utiliza-se na 3.ª casa onde os «écrans» estão escuros (assinalado no mapa com o sombreado).
- **Pistol Silencer** (silenciador de pistola) — Utiliza-se com a pistola que se encontra na 2.ª casa.
- **Light Key** (chave branca) — Usa-se para abrir a porta da 2.ª casa (P₂) e todas as portas metálicas da 3.ª casa.

Depois de apanharmos todos os objectos temos de ir à alavanca 1 (A₁). Para ela funcionar temos de encostar a arma e disparar várias vezes. De seguida dirigimo-nos à porta P₁ e saímos para o pátio do quartel. Se não formos à alavanca, ao tocarmos na porta seremos electrocutados e perdemos uma das 2 vidas. Depois de abirmos a porta da 2.ª casa (P₂) com a *light key* vamos recolher os seguintes objectos:

- **Pistol** (pistola) — Utiliza-se juntamente com o silenciador para matar os guardas.
- **Dark Key** (chave preta) — Abre as portas P₃, P₄, P₅ e P₆.
- **Insulated Glove** (luva isoladora) — Abre a porta P₇. Para entrarmos na sala da luva temos de accionar a alavanca A₂ e só então o buraco em frente à porta P₅ se fechará.
- **Detector Battery** (bateria) — Usa-se juntamente com o detector de minas. Nunca accionem a alavanca A₃ se não irão aparecer mais raios infravermelhos.

Depois de apanharem todos os objectos dirijam-se para a 3.ª casa. Durante o percurso terão de estar a usar o detector de minas. Entrem na casa, que tem uma porta normal e apanhem os seguintes objectos:

- **Machin Gun** (metralhadora) — Nunca a utilizez porque os guardas virão atrás da gente. Só nos será útil no 2.º nível.
- **Uniform** (Uniforme) — Quando o usamos podemos passar despercebidos pelos guardas. No entanto, não podemos desparar sobre estes, nem lhes tocar, caso contrário perderemos o uniforme.
- **Explosive Arrows** (flechas explosivas) — Só se usam ao pé da sala onde está o coronel, no local assinalado no mapa com uma seta. Depois disto feito já podemos entrar na sala. Encostamo-nos à cama onde está o coronel e acabamos o 1.º nível.

No 2.º nível temos de desactivar 8 bombas. Estas encontram-se a piscar e serão desactivadas ao tocarmos nelas. Neste nível as munições são infinitas, o que convém usar a metralhadora recolhida na 3.ª casa. Para rebentarmos com os portões usamos as setas explosivas também apanhadas na 3.ª casa.

No 3.º nível encontramos-nos dentro de um tanque e quem já experimentou *Operation Wolf* vai sentir-se à vontade neste nível.

TECLAS

As teclas para o controlo do boneco são definíveis. No entanto, há 5 teclas fixas:

- ENTER — Permite-nos ver a lista dos objectos transportados.
- L — Utiliza o objecto que está no meio dos 3 apresentados no «écran».
- K — Apanha os objectos.
- J — Muda os objectos.
- H — Depois de termos usado uma arma (com a tecla L) carregamos em H mudando para a arma apanhada.

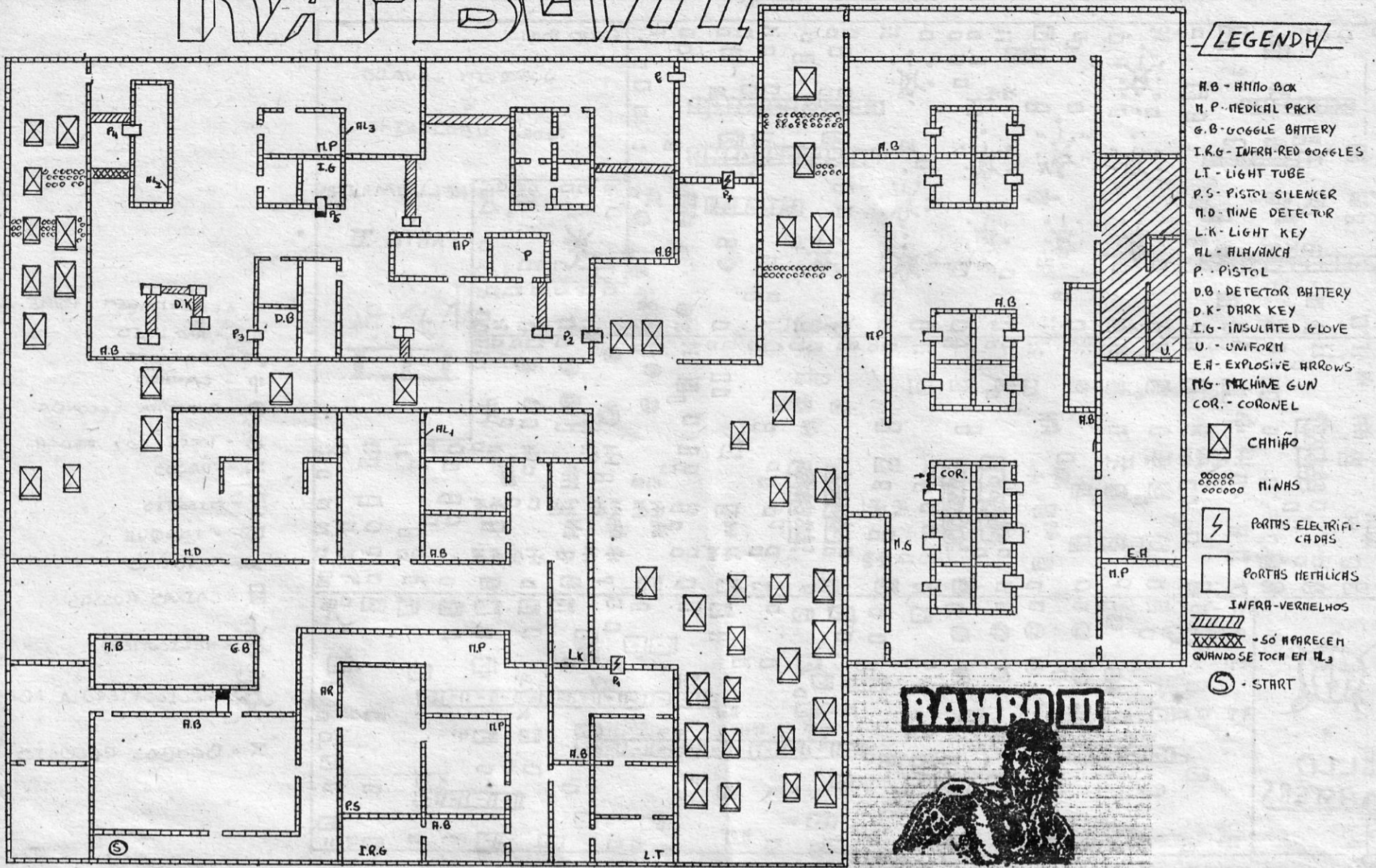
Esperamos que a partir desta informação possam acabar o 1.º nível do *Rambo III*. E já agora algumas dicas para outros jogos:

- **Desolator** e **Operation Wolf** — Quando queremos jogar noutra nível que não seja o primeiro, metemos o «FOUND» deste primeiro nível e a seguir o nível

OBJECTO	UTILIDADE	ONDE SE UTILIZA LOCAL	SALA	OBJECTO	UTILIDADE	ONDE SE UTILIZA LOCAL	SALA
NOSE	BAT-MAN INVISÍVEL	QUALQUER UM	QUALQUER UM	LIFT KEY	ACTIVA ELEVADOR	ESCONDÉRIO	E-2º ANDAR
BATARANG	REPELE INIMIGOS	TODOS	TODAS	TOAST	ENERGIA	QUALQUER UM	QUALQUER UMA
TOOL	REPARA COMPUTADORES	BATSAYE	1	DART	ABRE LOFRE	ESCONDÉRIO	SALA SECRETA
LOCKPICK	ABRE PORTA	RUA	ENTRADA DO ESCONDÉRIO	GAME DISK	PARA COMPUTADORES	MANSÃO	FIM
BOMB	NÃO TEM	NENHUM	NENHUMA	EGG	ENERGIA	QUALQUER UM	QUALQUER UM
BATDISK	METER NO COMPUTADOR	BATSAYE	2	MAGNET	REPELE PINGUINS	QUALQUER UM	QUALQUER UM
SWEET	ENERGIA	QUALQUER UM	QUALQUER UM	PASS	PARA ENTRAR NA MANSÃO	RUA	ENTRADA DA MANSÃO
SHOE	BAT-MAN ANDA DEPRESSA	QUALQUER UM	QUALQUER UM	TAPE	LIGA TELEVISÕES	MANSÃO	SALAS COM TELEVISÃO
POP	ENERGIA	QUALQUER UM	QUALQUER UM	KNIFE	NENHUMA	NENHUM	NENHUMA
TORCH	ILUMINA MANSÃO	MANSÃO	TODAS	CAKE	ENERGIA	QUALQUER UM	QUALQUER UM
DOOR KEY	ABRE PORTA	MANSÃO	1	NANA	ENERGIA	QUALQUER UM	QUALQUER UM
WIFE	ACESSO A SALA - FICHA	ESCONDÉRIO	1				

RAMBO III

por: RENATO SOEIRO MARQUES,
GONÇALO E LUÍS LOPES



que a gente quer (sem o «FOUND» desse nível).

- **Captain Sevilla** — Código para o 2.º nível: 574527.
- **Savage** — Códigos: 2.º nível — SABATTA, 3.º nível — FERGUS.
- **Sol Negro** — Carregar em todas as teclas excepto «G» e «M». No *Sol Negro 1* ficamos com vidas infinitas e no 2 ficamos invulneráveis.

No *Sol Negro 1* apanha-se uma chave. Depois temos de voltar tudo atrás e salvar o pássaro que está na jaula. Código para o *Sol Negro 2*: 2414520.

Voltando a *Rambo*, já com o Joaquim Lavado e o Pedro Veríssimo, temos que:

Na segunda parte do jogo, o objectivo é acionar as bombas-relógio que estão marcadas no mapa com (X). Quando esta operação estiver completa dirija-se para o helicóptero que se encontra isolado na zona do lado direito.

NOTA: O helicóptero está a ser reabastecido e as portas são destruídas com as flechas explosivas.

Salada à Jorge Martins

Especialista em recolher diversa informação de interesse despejando-a depois aqui para o Poço, o Jorge Manuel Alcobia A. Martins, da Rua Barão de Sabrosa, 82, r/c., 1900 Lisboa, está de volta esta semana com a sua mais recente colaboração.

Não se sabe se o Jorge tem outras coisas já espalhadas aqui pelo Poço, mas como esta carta continha informação sobre *Robocop* e alguns outros títulos mais recentes optou-se pela sua imediata publicação. Que se espera contribua para que outros leitores avancem um pouco nestes jogos. E como o Jorge não tem pejo em revelar que também tem os seus problemas, eis que as dúvidas dele, as opiniões que forma ao longo das suas explorações no Spectrum surgem aqui, tal como ele as formula, na esperança de que outros leitores as possam resolver.

A ler e releer, eis o que se deixa aqui indicado sobre as dicas do Jorge. É em resposta a uma pergunta que ele formula (quando é que sai o jogo *Gary Lineker Hot Shot?*) a indicação de que se enviaram mensageiros por todo o reino mas ninguém conseguiu trazer novas.

O Jorge precisa também de dicas para jogos novos (*Aspar, Welles Fargo, Impossible Mission II* e mais) pelo que se espera alguém lhe (nos) possa fazer o obséquio de revelar o que sabe. E é assim que se fecha esta semana.

THE FURY — Tentem ficar numa boa posição na 1.ª corrida. Depois arranjamos o carro (*Fix car*), na opção «Equipment». Seguidamente, corremos a 2.ª corrida tentando ficar nos 4 primeiros lugares. Antes da 3.ª corrida comprem um carro «Harlet» que custa 800 G. Depois na opção «Equipment» comprem munições (15 G) e tentem matar cerca de 15 carros. Depois assim que puderem comprem um carro «Hurlant» (1850 G) que já permite andar muito depressa. Quando tiverem 1000 G de sobra vão à opção «Equipment» e comprem a cápsula de ejeção (no topo do «écran»).

A *Fúria*, que dá o nome ao jogo, ataca a meio de algumas corridas e leva-nos para um «screen» com um condutor, mas se carregarem rapidamente em «Fire» muito provavelmente regressam à corrida. Quando o jogo entra escolham «Keyboard» (carregando no 1) e as teclas iniciais serão: Q — esquerda; W — direita; I — cima; J — baixo; O — «fire». Escolham depois a opção «Game Options» e a seguir a opção «Define», podendo escolher as vossas teclas. Voltando ao «menu» inicial escolham a opção «Enter Name» e escrevam o vosso nome. Depois voltam ao «menu» inicial, escolham a opção «Start New Game» e joguem. Não se esqueçam de reabastecer o carro, na opção «Equipment» após o fim de cada corrida (da 1.ª para a 2.ª não é preciso). Durante a corrida quando aparecer a mira abrandem um bocadinho e ela não nos mata.

EMILIO BUTRAGUENO — Neste jogo quando o jogador ou o computador chegam aos 9 golos, o jogo acaba. Quando faltarem 10 segundos para terminar o jogo (o qual tem duração de 15 minutos) estejam sempre a carregar na tecla de pausa sucessivamente de modo que o jogo esteja pausado em todos os segundos até chegar ao fim do tempo. Assim, se o jogo estiver pausado quando o tempo chegar aos 00:00 teremos mais 59 segundos para jogar, ao fim dos quais o jogo acaba excepto se fizermos o mesmo ganhando mais 59 segundos e assim por diante. Para abortar carreguem nas teclas SPACE+CAPS SHIFT. Utilizem o carrinho para andar mais depressa quando não estão com a bola (primam FIRE).

SOCCER SUPREMO FOOTBALL — No vosso plantel devem ter 2 guarda-redes, 5

defesas, 5 médios e 4 pontas de lança. A «Fitness» dos jogadores desce quando eles jogam e quando chega a 0 eles ficam lesionados. A «Stamina» sobe quando eles jogam.

LAST NINJA 2 — As teclas completas são: P — apanhar/usar objectos; BREAK — escolher arma; ENTER/CAPS SHIFT — escolher objecto; H — pausa; Q — abortar vida; J — selecciona modo das teclas: MODO 1=6 — esquerda; 7 — direita; 8 — baixo; 9 — cima; Ø — fire; MODO 2=6 — cima; 7 — baixo; 8 — esquerda; 9 — direita; Ø — fire; MODO 3=6 — diagonal/cima/esquerda; 7 — diagonal/baixo/direita; 8 — diagonal/baixo/esquerda; 9 — diagonal/cima/direita; Ø — fire.

MICKEY MOUSE — Os fantasmas matam-se com a bisnaga e os ogres com o martelo. Quando os matamos eles deixam cair objectos que têm vários efeitos como permitir-nos «andar» no ar, paralisar os inimigos, andar mais rápido. Se, no entanto, os inimigos mortos deixarem cair 2 bolas pretas então fujam porque elas perseguem-vos durante um bocadinho tentando atingir-vos. O objectivo do jogo é ir percorrendo os vários andares, entrando nas portas (com uma chave) e resolvendo os subjogos ficando as portas fechadas se tivermos êxito.

Um dos subjogos passa-se num labirinto e temos de evitar as bolhas e apanhar os pregos, o martelo, o serrote e a madeira. Há ainda uma caveira que nos tira uma vida, um «P» que nos permite destruir as bolhas e um coração que nos dá uma vida. Quando apanharmos os objectos todos procuramos a saída («Way Out») e a porta ficará fechada.

Outro subjogo põe-nos numa plataforma rolante e temos de matar os fantasmas e sobretudo atirar martelos às bolhas (Baixo+Fire) para estas não danificarem a plataforma. Passado um bocadinho a porta ficará fechada. Quando todas as portas estiverem fechadas entramos na porta do andar mais alto da torre e ligamos o gravador para carregarmos o 2.º nível (são 5 ao todo).

GARY LINEKER SUPERSKILLS — As flexões fazem-se da seguinte maneira: Esquerda e Direita alternadamente para levantar o jogador, depois baixa-se (Baixo) até ele ficar a rasar o chão (mas sem tocar), depois volta-se a levantar o jogador e assim sucessivamente.

Nas primeiras barras premimos FIRE para para o jogador saltar e depois premimos Cima e Baixo alternadamente até ao fim.

Na 3.ª fase (SQUAT THRUSTS) é só carregarmos Esquerda+Fire e Direita+Fire alternadamente. No nível «Novice» temos de fazer pelo menos 100 exercícios.

Nas segundas barras fazemos o mesmo que nas primeiras.

No levantamento dos pesos: carregamos Cima e Baixo alternadamente para movimentar os pesos e FIRE para modificar o sentido dos movimentos. Gostava que me ajudassem sobre a maneira de dar toques pois só consigo fazer os movimentos: Spins, Heading, Left Shoulder e Right Shoulder.

007 LIVE AND LET DIE — Neste jogo têm de se desviar das pedras, mas podem destruir as minas flutuantes e usar os troncos dos trampolim. Também podem deslizar por cima da areia. Para avançarem o mais possível precisam de «Fuel» o qual poderão obter passando por cima dos barris que estão a boiar(?). Os helicópteros lançam barris de «Fuel» para a água enquanto os aviões nos atiram com bombas. Para destruírem as comportas que vedam alguns canais disparem-lhes um míssil (Baixo+Fire) mas tenham cuidado porque no princípio só têm 3 mísseis.

DOUBLE DRAGON — Os golpes são:

- Fire — murro
- Lado+Fire — pontapé
- Baixo+Fire — cabeçada
- Cima+Fire — salto
- Cima+Lado+Fire — salto para o lado
- Baixo+Lado+Fire — pontapé no ar.

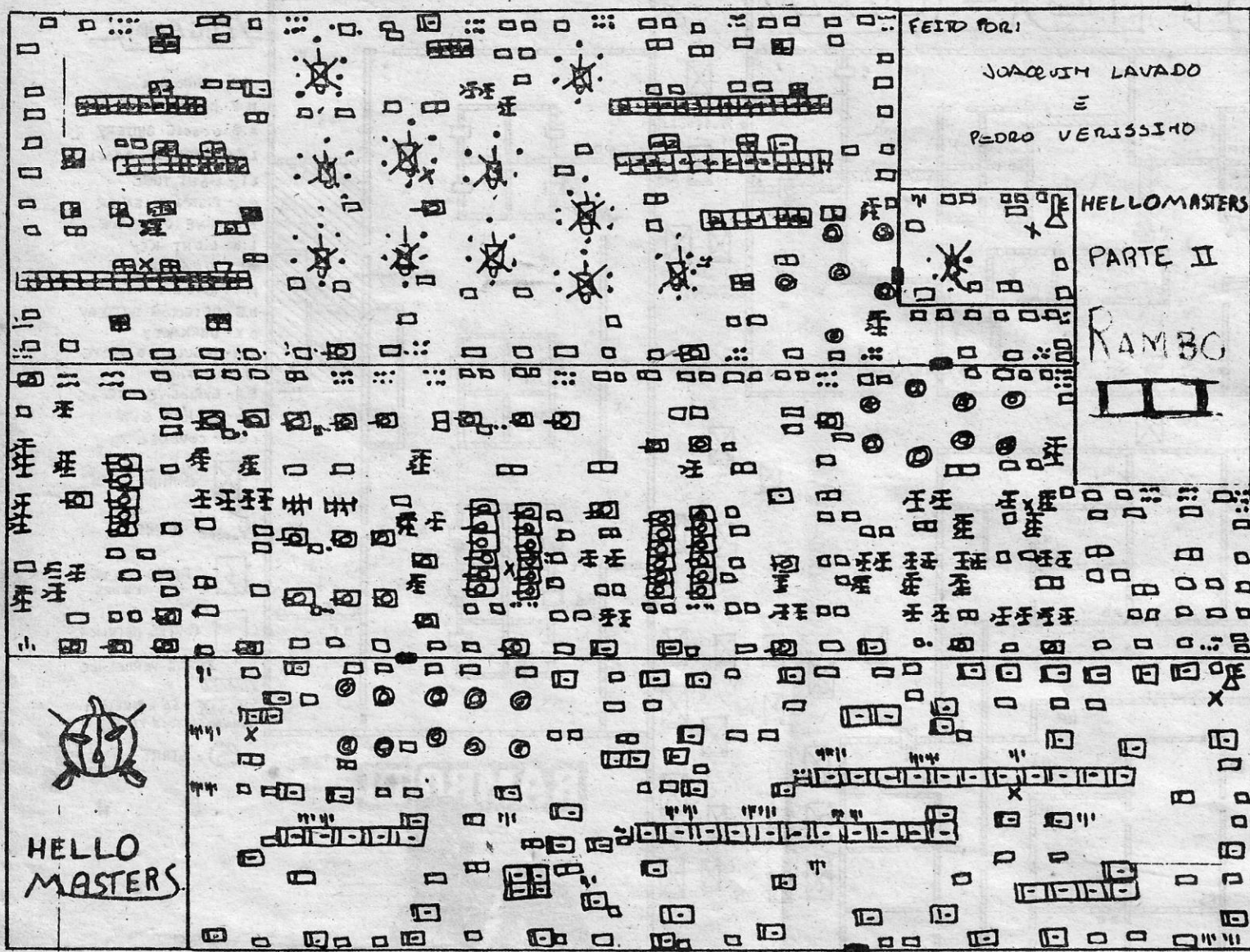
Se estivermos virados para a direita e fizermos Esquerda+Fire damos uma cotovelada para a esquerda. A tática mais eficaz é estar sempre a infligir o murro ou o pontapé.

ROBOCOP — Já acabei este jogo e constatei que ele acaba por se tornar fácil dado que os inimigos se encontram sempre no mesmo sítio bastando ter boa memória de modo a poder evitá-los e destruí-los eficazmente. Até por vezes na 1.ª fase do jogo se apanha energia infinita. Passo à descrição do 1.º bloco que é constituído por 3 fases:

A 1.ª fase é fácil e o essencial é não perdermos vidas. Temos de matar todos os inimigos (menos os das janelas se não quisermos) e andando sempre para a direita (pelo caminho apa-

(Continua na página seguinte)

Pokes & Dicas



- LEGENDAGEM PARTE II
- - ANFIBIO
 - - CAIXOTE
 - || - CANHAO
 - ⊙ - PULVERIA RECONDA
 - ⊙ - TORRE COM RADAR
 - ⋮ - VASOS
 - ⊙ - MISSOIS
 - ⊙ - TANQUE
 - - PORTAO
 - ⊙ - CAIXAS RUSSAS
 - ⊙ - HELICOPTERO
 - ⊙ - HELICOPTERO A ABASTECER
 - X - BOMBAS RELOGIO

(Continuação da página anterior)

nhamos munições para a 2.ª arma) até chegarmos a um beco. Entramos no beco e passamos à 2.ª fase.

Na 2.ª fase, estamos numa casa com um terrorista e uma rapariga. Controlamos uma mira e devemos acertar no bandido (ele pisca quando é atingido) antes que o tempo se acabe e tentando não acertar na rapariga.

Na última fase do 1.º bloco temos de ir sempre para a direita. É muito semelhante à 1.ª fase, pois a diferença de vulto é a presença de motociclistas. Quando chegarmos ao fim desta fase acabamos o 1.º bloco e carregamos o 2.º (tentem não perder vidas no 1.º).

O 2.º bloco é também constituído por 3 fases:

Na 1.ª, temos uma foto à esquerda e temos de reproduzi-la no lado direito (Esquerda e Direita para seleccionar características e Fire para escolher). A grande dificuldade reside no facto de termos de resolver esta fase em 40 segundos e ser por vezes difícil identificar o nariz correcto. Eu aconselho a deixar a escolha do nariz para o fim (se já tiverem feito a vossa escolha toda e errarem, se o tempo ainda estiver a correr podem fazer alterações).

Na 2.ª fase, temos de ir subindo e descendo escadas até chegar ao cimo. Pelo caminho podemos apanhar munições para a 3.ª arma (dispara para a frente, para a diagonal para cima e para a diagonal para baixo ao mesmo tempo). Quando chegamos lá acima entramos numa porta e chegamos à 3.ª fase.

Na 3.ª fase, ficamos desarmados frente a um «robot» que dispara rajadas regularmente.

Temos de nos abaixar e ir avançando como pudermos e depois quando estivermos ao pé do «robot» temos de o atingir com muros até o destruírmos passando ao 3.º bloco. Ainda neste bloco tentem não perder mais de uma vida ou duas no máximo!

No 3.º bloco deparamos também com 3 fases. Na 1.ª fase, temos de utilizar os elevadores para ir descendo os andares até chegar a uma porta que dá para a 2.ª fase.

Na 2.ª fase (no ferro-velho), temos também de utilizar os elevadores para ir subindo e descendo as plataformas e aqui podemos apanhar a 4.ª arma (poderei chamar-lhe canhão portátil?) mas primeiro temos de eliminar os homens que a detêm. Com a nova arma em nosso poder tudo será ainda mais simples e o nosso 2.º encontro com o «robot» (os futuros «robots»-policias serão assim!?) será uma brincadeira, pois desta vez não estaremos desarmados. Depois de eliminarmos o «robot» entramos numa porta e chegamos à 3.ª fase.

Na 3.ª e última fase do derradeiro bloco do jogo, controlamos uma mira e temos de atingir o bandido sem atingir o presidente da fábrica e antes que o tempo se esgote. Com a agravante de o inimigo agora também disparar contra nós.

Se conseguirmos passar esta fase aparece-nos uma mensagem que traduzida diz mais ou menos o seguinte: «Boa pontaria, Murphy! Conseguiste salvar o presidente, no entanto, a luta contra o crime nunca acaba» e continua-se a jogar no 1.º nível (ou bloco).

SOCCER BOSS — Em qualquer altura façam BREAK e escrevam: «LET ca=x (x é a quantia desejada):CONTINUE». A partir daqui passam a ter no banco a quantia designada por «x».

TOTAL ECLIPSE — Neste confuso jogo temos de tocar nas chaves para as apanharmos de forma a podermos abrir as portas fechadas. Há alguns objectos ou símbolos (o olho, por exemplo) que se nós dispararmos contra eles aparece a mensagem: «Make the match». Então, temos de procurar um símbolo ou objecto idêntico e disparar também contra ele, acontecendo qualquer coisa (que por acaso eu não sei o que é). Perto da porta da pirâmide há uma sala com um baú. Se dispararem contra a tampa do mesmo, ela abre-se e lá dentro encontramos uma chave. Há também uma sala que tem uma chave por baixo das escadas. Neste jogo controlamos um personagem (um piloto, penso eu), o qual possui uma arma. As teclas (penso que estão todas) são:

Q/5 — esquerda; W/8 — direita; O/7 — frente; K/6 — trás; Ø — disparar; A — ângulo de rotação vertical e horizontal; S — comprimento dos passos; H — alterna entre andar de pé e andar de gatas; P — olhar para cima; L — olhar para baixo; BREAK — alterna entre modo de movimento e modo de disparo; B — tira e põe mira; U — rotação horizontal de 180°; R — descansar (faz o tempo passar mais depressa mas em contrapartida acalma os batimentos do coração); I — opções; L=load, S=save, I=abortar (vê-se o eclipse). A acção passa-se numa pirâmide do deserto do Sara e começa-se a jogar cerca das 8.00 h. Cerca das 10.00 h. dá-se o eclipse do Sol e perde-se o jogo, tendo-se assim sensivelmente 2 horas (em tempo real) para resolver o enigma da pirâmide!

BARRY McGUIGAN W. C. BOXING — Só lutem contra o computador quando tiverem 12 semanas para se treinarem antes do combate: no «screen» de escolha do oponente (CIRCUIT STATUS) vejam qual é o número indicado no canto inferior direito a seguir às palavras «Weeks until bout». Se o número não for o de 12 semanas escolham um oponente mas depois recusem-no (REFUSE). Façam isto até conseguirem as 12 semanas de treino (pode demorar um bocadinho mas acabam por conseguir). Escolham então

um oponente e aceitem-no (ACCEPT). Quer a jogarem contra o computador quer contra um amigo uma das formas mais eficazes de se treinarem é a seguinte:

Forma de treino	Semanas
LIGHT BAG	2
WEIGHTS	2
SPARE TIME	4
HEAVY BAG	0
ROAD WORK	4

CHUBBY GRISTLE — As teclas são: Q — esquerda; W — direita; O — cima; K — baixo; M — saltar.

SUPER GRAN — O 1.º nível é muito fácil, bastando eliminar algumas motos voadoras. No 2.º nível, têm de voar para a direita (carreguem em FIRE) e tocar em 6 latas de fuel para passarem ao 3.º nível. No 3.º nível (o qual eu não percebo muito bem) têm basicamente de não tocar no carro nem nos limites da estrada.

TRACKSUIT MANAGER — Para se obter sucesso neste jogo é melhor não se treinar a Inglaterra. No meu caso, eu costumo escolher a RFA ou a Itália, pois muito frequentemente as características individuais dos seus jogadores são do tipo: *Best in the world, World class, Excellent e Brilliant*. Escolham 10 guarda-redes, 25 defesas, 25 médios e 25 avançados (inventem nomes).

Depois, já no «menu» principal («General Management») vão à opção «Squad» e convoquem os 22 jogadores (3 guarda-redes, 7 defesas, 7 médios e 5 avançados), com base no seguinte:

Os jogadores deverão ter como melhores características:

- Os guarda-redes: *Reflexes e Kicking Accuracy*.
- Os defesas: *Passing, Tackling, Heading e Reaction*.
- Os médios: *Passing, Shooting, Reaction e Skill*.
- Os avançados: *Shooting, Heading, Reaction e Skill*.

Também vos aconselho a não utilizar jogadores que não tenham uma boa «Stamina» (resistência).

No dia dos jogos vão à opção «Scout». Ai escolham a opção «Mission» e seleccionem o jogo em que participam. Dirijam-se novamente para o «menu» principal e escolham a opção «Play». A seguir escolham a opção «Scout» para o vosso espiao vos dizer como a outra equipa vai jogar. Se quiserem continuar a seguir as minhas indicações vão à opção «T. Tactics» e escolham as táticas assim:

— PLAYING SYSTEM = *Defensive (Attacking se estiverem a perder)*.

- ATTACK STYLE = *Slow Build Up (Quick Counter se estiverem a perder)*.
- MARKING SYSTEM = *Man to Man*.
- PASSING STYLE = *Long Passing*.
- TACKLING STYLE = *Avoid Hard Tackles (Aggressive Tackles se estiverem a perder)*.
- DEFENSE SYSTEM = *Sweeper System*.
- TEAM FORMATION = *4-4-2*.

Feito isto vão à opção «Team» e escolham o vosso onze inicial (1 guarda-redes, 4 defesas, 4 médios e 2 avançados) tendo o cuidado de pôr o avançado com o melhor remate como sendo o n.º 11. Vão a seguir à opção «P. Tactics» e ponham o defesa com melhor «Stamina» em «Sweeper», e o médio com melhor remate em «Stay Up» (isto já foi dito aqui por outro leitor). Aproveitem também para colocar o jogador n.º 11 mais adiantado no terreno («Stay Up»).

Depois, é tempo de escolher a opção «Play Match» e ver o relato do jogo (para o relato passar mais depressa carreguem na tecla 7).

Nos dois primeiros anos temos de qualificar-nos para a fase final do Europeu e a seguir temos mais 2 anos de qualificação para o Mundial e depois mais 2 anos para o Europeu... etc. Eu já por várias vezes ganhei o Europeu e logo a seguir o Mundial, mas não aconteceu nada de especial. Nem sequer me deram um voto de confiança!!

COLISEUM — Na 1.ª fase, começam com um machado. Lutem contra um corredor que tenha uma espada e se o vencerem (estejam sempre a premir FIRE) ficarão com a espada e com a energia no máximo. Quando tiverem a espada lutem contra um corredor que tenha um chicote com 2 bolas com bicos (não me ocorre agora o nome) e se o vencerem ficarão com a melhor arma da 1.ª fase. Quando tiverem uma boa arma e vos aparecer um inimigo com uma arma pior não lutem contra ele ou ficarão com a arma dele. A maneira correcta de o eliminar será empurrá-lo contra um dos obstáculos. Ainda a propósito de obstáculos: nas rectas não andem nem em cima, nem em baixo, nem ao centro. Corram no meio termo entre o centro e a parte de cima ou a parte de baixo. Para passarem a 1.ª fase têm de completar de 8 a 10 voltas. Na 2.ª fase, aparecem inimigos com algumas armas diferentes, como, por exemplo, tridentes.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Os nossos programas

ESPAÇO cuja regularidade depende dos vossos envios, «Os Vossos Programas» reaparece esta semana por obra e graça do David Fernando Varela Santos, da Avenida D. Rodrigo da Cunha, 9-3.º C, 1700 Lisboa. Deste leitor chegou ao Poço uma aventura que tem por título *Avenida Dom Rodrigo da Cunha*. Como a provar que o David só se mete em aventuras na zona que conhece bem...

Feita com o velho *The Quill*, *Avenida Dom Rodrigo da Cunha* (a aventura, não a rua) é mais um esforço dos membros do Clube Nacional de Aventura. Quem já se esqueceu, bem pode ir buscar a edição de «A Capital» de 28 de Outubro de 1988, onde, a par de jogos também chegados ao Poço, surgia uma outra aventura escrita para o CNA: *24 Horas*, de Nuno Miquel Leitão.

Carregada a aventura (esta) em memória o jogador é confrontado com a descrição abaixo: «Você encontra-se numa sala da casa do Paulo. A janela está aberta e através dela pode ver pessoas a jogarem futebol na relva. Na sala apenas lhe chama a atenção um computador e um pequeno gravador. As únicas saídas são pela janela e pela porta de entrada. Também pode ver o pai do Paulo. Que deseja fazer?»

É necessário voltar atrás para se saber o que é que está para suceder na Avenida Dom Rodrigo da Cunha. E voltar atrás significa olhar com atenção as instruções que o David Santos pôs no princípio do jogo. É que, mais do que certo, quase se aposta, muitos passaram por cima desse bloco pensando que não necessitavam de ler todas aquelas linhas.

Nas instruções descobre-se que a história começa quando são roubadas todas as peças de um Spectrum do Liceu Padre António Vieira. O computador foi recuperado passado algum tempo mas o transformador, os fios «ear» e

«mic», o fio da TV e o gravador desapareceram por completo.

O jogador tem como objectivo achar peças iguais às desaparecidas, pois a professora de Informática julga-o culpado do sucedido. E durante a busca dos objectos o jogador tem também que comprar um ou dois jogos para experimentar o Spectrum.

Vários personagens povoam esta história. Desde o pai do Pedro, que parece ter uma fixação num jogo especial, até aos putos da rua, que são difíceis de contactar, e as duas claques com que é preciso tratar diplomaticamente, há de tudo um pouco na Avenida Dom Rodrigo da Cunha.

Os verbos mais utilizados no jogo estão também indicados nas instruções. Bem como diversas indicações sempre úteis ao jogador, como, por exemplo, as formas de obter gráficos ou de os fazer desaparecer se se preferir jogar só com o texto. Fazer «save» e «load» do jogo também estão explicados bem como uma indicação de que, por vezes, teclar «ajuda» ajuda mesmo. Onde?

Já na história (passado o gráfico de carregamento apresentado na foto) há uma musiquinha de abertura que o David resolveu bem à maneira. Depois há que sair do quarto do Paulo e percorrer os arredores da Avenida Dom Rodrigo da Cunha tentando resolver os enigmas propostos.

Aqui fica uma crítica ao jogo do David. Supõe-se que a história retrata algo da vida real e, por isso mesmo, está por demais personalizada em algumas situações, sendo difícil de apreender por quem não esteja familiarizado com o Liceu Padre António Vieira e o traçado das ruas da zona. Claro que há sempre o recurso ao desenho de um mapa, mas aqui

AVENIDA DOM RODRIGO DA CUNHA



quem conhece os cantos da casa fica em vantagem.

Não se entende com isto que *Avenida Dom Rodrigo da Cunha* seja um jogo injogável por quem não viva lá. Longe disso. O David Santos conseguiu criar uma atmosfera (veja-se a conversa com os putos do futebol) que leva o jogador a querer chegar ao fim. E há mesmo espaço para manobras outras que as necessárias ao jogo, levando o jogador a perder-se em operações inúteis. Certeira (e cheia de maldade) é a chegada a casa do amigo e o toque na campainha. Um passo em falso e adeus. Mas isto é algo que quem jogar o jogo vai ter que descobrir à sua custa. O Poço tem a solução mas não a vai divulgar. Pelo menos por ora...

Os gráficos de *Avenida Dom Rodrigo da Cunha* são, sem chegarem à beleza de muita coisa já vista, bem conseguidos, a denotarem que o David se preocupou com todos os pormenores. O único problema visível é a lentidão

com que se formam, algo que os utilizadores do *Quill* conhecem bem. Aqui a opção é mesmo a de espreitar os gráficos só uma vez e depois avançar com o jogo no modo de texto, o que permite não quebrar o ritmo.

Pede o David, ainda, que se refira que ele traduziu para português o jogo *2 Player Super League* e fez-lhe algumas alterações (2 pontos por vitória, por exemplo). Os interessados podem escrever-lhe para a morada acima. E o mesmo podem fazer os interessados no jogo da *Avenida*.

A fechar e dado que o David Santos o pediu, a classificação do jogo dele. Idêntica à utilizada nos jogos normalmente comentados n'«A Capital».

Género: Aventura
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 7
Conselho: A comprar, claro.